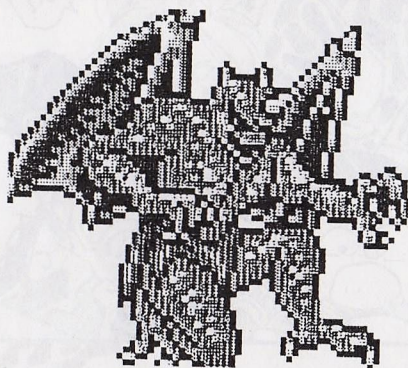
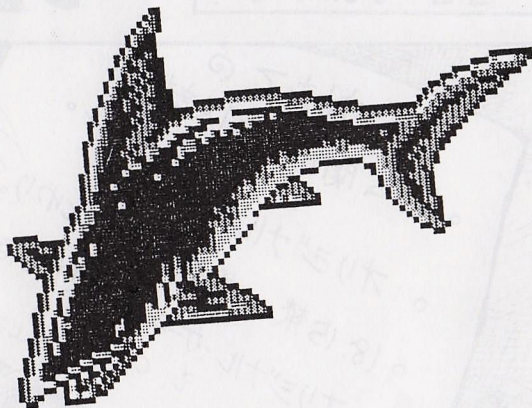
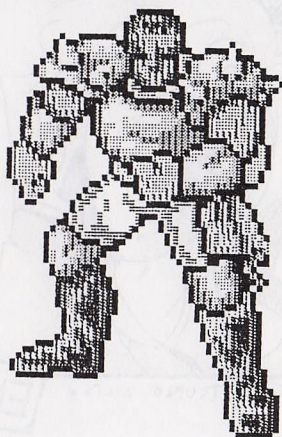
コンパイルクラブ24

CNN特別版
Learning Disability
発行のお知らせ
発行は、7〜8月ですが…
内容は？
ギャグ・シリアス・マンガは、もちろん
賞品つきクイズもあって とにかく
たのしい!!
さっ
スタッフの方々は
次の方を、予定しています。ご覧ください。
小倉珠美／宮本義孝
小林孝介／福本泰延
萩原大道／森大輔
岩舘光洋／斉藤美保と…
コンパイルの方々…
（あくまでも予定だど!!）
社員の方…どなたか おねがいします…本当に？
6
詳しくは記の住所に連絡を。
〒132
東京都 江戸川区
平井5-41-1
斉藤美保 ちまで
よろしくねぇ〜っ

こんなことかいてても、きたらまず、さいようします。 by 1990. Kei OTSUNO でした。

ランダーの冒険III
～闇に魅せられた魔術師～

はじめましてでござる。今回は、我が師「まいけぉ」先生が、急用でいないのでござる。そこで、おそれながらも、拙者“米俵でんぎろう”が紹介することとなったのでござる。それでは、『らんだあの冒険すりい』を遊戯して、拙者なりに感じたことを書かせてもらうでござる。

その１　敵が素晴らしいでござる！

なんと申しても、敵方の“ぐらふぃっく”は、素晴らしいの一言でござる。拙者は“ろうるぷれいんぐげいむ”が好きで、いろいろと遊戯してきたでござるが、どれを見ても敵方の“ぐらふぃっく”が似ているように感じていたのでござる。そのようなときに、『らんだあの冒険すりい』と出会ったからかもしれないでござるが、とにかく拙者は気に入ったのでござるよ。

その２　美でござる！

遊戯の最中、多くの“いべんと”と出会うのでござるが、そのときの動きが凝っていて、見るだけで楽しめたのでござる。特に、海の中に潜っていく場面は、魂が抜き取られるほど美しいでござるから、ぜひ一度見てもらいたいものでござる。下の“ぐらふぃっく”は、“ねくろまんさあ”なるものが、“ぞんび”を呼び出したときのものでござる。

たしかに見えるでござる。しかし“いらすと”は、氷樹殿ではなく、あねご殿でござるよ。それと、名前は書いてくれないと困るでござる。書き忘れたのでござろうか？

その３　料理できるのでござるよ！

驚いたでござる。この“げいむ”、料理できるとは知らなかったでござるよ。拙者の知る“ろうるぷれいんぐげいむ”の中には、“ふうど”というものはござったが、それとは違うものでござる。肉を持っているとき“料理こまんど”を使うと、体力と気力が回復するのでござる（肉によって回復値は違うようでござるが）。なんともいえぬ、便利な“こまんど”でござるな。おかげで、拙者は何度も都に戻る手間はなくなったでござる。

敵が見えるので避けることができる、戦闘になっても“でぃすくあくせす”しない、“ふるあにめえしょんげいむ”の「えぬじぃでぃすく」がついてくる、“らいぶびでお「めいきんぐ・おぶ・らんだあ」”が「あんけいとはがき」を送ってくれた人の中から抽選で百人に当たるなど、書ききれないほど楽しい内容が詰まっているのでござる。

ＭＳＸ２、２＋用
ＤＩＳＣ４枚＋ＮＧディスク１枚
（セーブディスク込み）
７８００円（税別）

１９９０年９月２１日
発売予定

俺にも言わせろ！ ＲＰＧ編

たくさんの手紙やハガキをありがとう！予想を上回る数に、びっくりしてしまいました。さて、読者のみんなで協力しあい、ユーザーから見たユーザーのためのゲームを企画しようという、俺にも言わせろコーナー。今はＲＰＧ（ロールプレイングゲーム）をやっているので、興味のある人は意見を送ってきてほしい。このコーナーを初めて知った人は、22号から見るのだ！

『お茶をすすって討論会』ＲＰＧのココが好き・嫌い２

まずは23号の賛成・反対意見。
東京都の風の又三郎君からだ。
正義のためといって生物を殺す勇者など、確かにその通りだと思います。でもＲＰＧというのは、主人公に感情移入して、さも自分がその世界を冒険しているかのようにみせ、体と心の成長を主人公と一緒に経験していくものだと思っています。また、現実では求められないもの（魔法など）を求めたものが、ＲＰＧに存在する世界であると思っています。ゲーム自体が空想である以上、どんな不可思議なことが起こってもおかしくないはずです。もし現実や理屈にこだわるのなら、ＲＰＧをやらなければいいと思います。

次は愛知県の藤本康洋君の、嫌いな意見に対する意見だ。
マップが広すぎるとありますが、実際の地球自体が広いのだし、狭いとすぐに終わってしまうのでツマラナイと思います。洞窟や城の複雑さは、雰囲気を味あわせるためには必要なのではないでしょうか。断固反対なのは、冒険に関係ないことまでやらされるから嫌いということです。しかし勇者とは、勇気のある者を表す言葉であり、良い行いをして名を高めていく者です。だから冒険に関係ないことも、絶対に必要だと思います。話は変わりますが、オープニングやエンディングの入ってないＲＰＧは、ツマラナイものといえます。

岩手県の羽柴健君。
最近のＲＰＧは、どれも似ている。だから、舞台が宇宙で、他国との戦争ものや宇宙人を敵にする。時代は現代、生命力を％制、５人以上のパーティー、主人公がモンスター・魔王・悪人あるいは王様。戦車・戦艦・戦闘機・ロボットなどの乗り物が存在する、乗り物にミサイル・レーザーなど装備できて攻撃に使用できる。目的を達成すると王様などから金をもらえる。キャラクターを生き返らすのにペナルティーをつける。戦闘中に逃げると道具を落とす。というふうにすれば面白くなるかもしれません。

熊本県のけんたろお君。
面白い、ドラマが作りやすいし、自分が「正義の味方ごっこ」をしているようなところが好き。経験値稼ぎがかったるい、値段が高いのに１回クリアーしたらやる気が失せるのが多い、ストーリーがアマい、3Ｄダンジョンが見にくい、３Ｄダンジョンの迷路、敵が多すぎる、敵と自分が交替で切りあう、ほとんどの敵がモンスターというところが嫌い。仲間がただの戦闘道具になっているから、会話などできたら面白いだろう。やたら強い奴、女に手を出すのが早い奴、頭がいい奴、美人のねーちゃん、気が弱い奴、世の中銭や〜という奴らがいたらいい。

福岡市の野上勇君。
経験値ですが、キャラクターの成長が楽しみになるなどはメリットで、プレイヤーがＨＰなどの数値にこだわりすぎてガサツになったり、殺りくゲームと化してしまうのはデメリットです。呪文は、本などを読んで覚えるほうが自然と思います。武器などを次々と買い替えるのはあまり良いとは思えません。特別な理由がない以外、冒険者が始めに何も装備してないのは不自然です。涙を誘うだけにキャラクターを殺すゲームも良いとは思えません（伏線にするならいいけど)。あと「この敵を倒すには最低○レベル必要」みたいな表現技法は、避けてほしいものです。

千葉県のＪａｍ君。
噛み合わないウリはただの混乱だし、ウリが多いほど噛み合せるのは難しい。うんちくする人もいるようだが、僕はあまり賛成できないな。とにかく、人それぞれの楽しみ方があるのは確かなのだから、自分がそのゲームを楽しいと思えれば、それでいいんだと思う。
福岡県の一色純平君。
経験値について。長所は、自分の強さを知ることができる、レベルアップのよろこびがある、とっつきやすい。短所は、うっとうしい、マンネリ、非現実的な数値になることが多い。だからミッションというテーブルトーク方式をとれば、少しは解決できると思う。

埼玉県の吉田正樹君。
曲のことですが、クライマックスとオープニング、エンディングにあればいいです。常に鳴っていると、うるさくって。グラフィックはカワイイ方がいいけど、女の子で売るのはやめてください。僕は遊びやすい方が良いです。リアルさを求めるのなら、テーブルトークにコンピューターを持ちこんで、半年がかりで一つのシナリオを遊んでなさい。だいたい、ＲＰＧとコンピューターＲＰＧとは違うと思います。当面は、内容とマップの大きさのバランスをとること。小さいことでマップをまわるプレイヤーの気にもなってほしいものです。

宮城県の教えないよん君。
名作と呼ばれるゲームは、すべて"感情移入しやすい"ことがあげられます。リアルさを求めるならば、矛盾を隠すものではなく、ムードを作るためのものが必要と思います。経験値ですが、「経験値あり／なしモード」はどうですか？駄目なら「道場制度」。技を教えてもらって実戦で成功確率を上げ、ある程度上がったら上級の技を教えてもらいます。悪いことをすると破門されるといいかも。でも、どんなアイデアでいっても「バランスのいいゲーム」に勝るもの無し、というのが現状でしょう。ダンジョンに入る前に、敵にメッタ打ちにされるというの嫌いです。

札幌市の上ロ某君。
１回クリアーしたら、ＤＡＴＡを消滅させるといーぞ。エンディングは見るたびに感動するし。だが、なぜこのタイプのゲームが少ないかとゆーと、まあ攻略記事が作りにくいわけだ。すると本を作る人が「ひどいこと書くぞー」とか言ってくる。だから攻略記事を書きやすいゲームになってしまう。それでエンディングを何回も見て「感動しない」などという意見が飛びかってしまう。「やりたい奴だけ初めからやれ！」というのは正論に聞こえるが、内心は「ゲーム本が恐いよー」を隠しているにすぎない。そーゆーことだ。

広島市の小泉雄介君。
前回の討論会を読んで思ったのだけど、結構みんな自分勝手な気がする。少しでも多くの人に面白いと思ってもらえるようなソフトを作るのが製作側の目的であるので、なるべくユーザーの意見を取り入れていろいろ努力しているのだけど、容量の問題やゲームの都合上でユーザーの思っていた様にはならない時が少なからずある。だからと言って文句ばっかり言わずに、そのソフトの他とは違う良い点を見つけて、きちんと評価してあげて欲しいと思う。討論会に意見を送ってくる人は、文句ばっかり言わずに、そこをどう直して欲しいかもきちんと書いた方がいいと思う。自然法則についてあったが、別に現実のものと一致する必要はないと思う。意見を述べる人は、それがゲーム上で実現した際、無駄なものではないか、ゲームのバランスを崩しはしないか、ただの個人的なワガママではないか、きちんと考えた上で意見すべきだと思う。

岡山市の重藤俊司君。
ほとんどのディスクで出ているものは、敵が出るたびにロードして戦闘シーンに入る形式のものなので、その間がはっきりいって暇です。「アクションＲＰＧ」にすれば、戦いたくないとき避ければいいので、イライラもなくなると思います。

岡山県のまなくん。
僕はＲＰＧがそんなに好きではない。それは、あまりにもＡＶＧ（アドベンチャーゲーム）に近くなっているからだ。それはそれでストーリーを楽しませてくれているのだからいいが、それではＲＰＧではないと思う。ストーリーを楽しませるタイプと、冒険を楽しむタイプとの２つに分かれると思うが、ＡＶＧとの差別化を計る意味を含めて、後者が発達していくべきだと思う。

三重県のＤａｓｈ！君。
シナリオを追っかけすぎてゲームの楽しさがないのが多い。あと、シナリオは見えないところまで細かい設定をする必要があると思う。

東京都の増田貴浩君。
まず、遊びやすさ（遊んでいる最中にアキてしまわないもの）を求めることが前提と思います。リアルでも、シナリオにそったシステムを作ればいいでしょう。でも、何とかＲＰＧの真似ばかりでは将来のＲＰＧに進化はありません。

京都府のＺＡＫＩ君。
経験値を勝った時、負けた時、逃げた時の３種類に分けたらいいな。

広島県の渡辺健一君。
同じアイテムを複数買えるようしたらいいと思う。経験値はあったほうがいいけど、表示しなくていいと思う。経験を１つの数値の表すのは変だと思う。

千葉県のマンボウ2000君。
人家に忍びこんで宝箱を盗む主人公や、クエストをこなすと経験値をくれるオッサンたちが好き。

沖縄県のレイズブリンガー君。
３Ｄダンジョンや、魔法使いが大好き！　ボスがカッコよくないのはキライですねー

広島市のストレンぢ宮脇君。
重要キャラは少ない方がいい。なぜなら、多いとわからなくなるから。１人１人の個性がないと、またわけわからんし。

名古屋市のＳｈｉｏ君。
一定の場所しかセーブできないのに、ボスなどで全滅したら、またそこまでやるために時間がかかるというやつは、でぇ～きれ～だっ！

いろいろ意見がぶつかっているけど、他人とのぶつかり合いがなければ良いものは生まれないと思うから（ケンカしろということじゃないよ）、嫌味や恨みでなければ、どんどんぶつかっていってほしい。話しは変わるけど、なぜ似たようなＲＰＧが多いか考えてみた。会社でゲームを作る場合、当然売れるゲームを目指すから、マニア受けするものより大衆向けのゲームにする必要がある（シリーズものや移植ものは必ずしもそうでないけど）。しかもオリジナリティーがあるものより、似たものの方が売れやすい（作りやすい）から、どれも同じようなＲＰＧになったと思うなあ。以上、余談でした。

さて、そろそろ

「世界設定」の話をしようかな。

その前に、札幌市の高谷和広君の手紙を紹介しよう。
正直に言います。私はＲＰＧの「世界観」とか「世界設定」とか言うのがキライです。
だってエラソーなこと言っても、だいたいは地図や年表に毛の生えた程度のモノ。それを大上段に振りかざして、他のゲームをけなす一部のＲＰＧのファンなんかは、もっと嫌い。資料を作る、あるいは資料をつけるのも悪くないんだけど、その内容をもっと自然にゲームのストーリーに溶けこませて、資料をつける必要がない様にしてみてはいかがでしょうか？　作者が作品外で何かを語るのは、あまり良いことと言えないような気がします。世界設定の内容も地理・歴史中心で、それぞれオリジナリティーもあるはずなのに、どのゲームの設定も似たりよったりになってたりすることもあるような気がします。意見をまとめると、１．作品外で作者自ら解説するな。２．やるんなら多岐にわたる充実した内容で、それをキチンとゲームの中に取りこんでほしい。

そういう世界設定にはしないけど、なりそうになったら注意してもらうとウレシイな。
それでは、みんなが送ってくれた「こんな世界のＲＰＧをしたい」を紹介するよ。

まずは千葉県の勝又健次君。
中小国家が統一国家を作ろうとしている時代に、１人の勇者(？)が国を次々と乗っ取り、自分が統一国家の王となる。次。王様の願いをかなえようとするが、邪魔をする人々がいたりして簡単にいかない。願いをかなえればホウビをもらえるが、ＶＩＰなどを殺してるとバッドエンディングになる(これは世界とは言わないな)。
他にも自然現像がゲームの最中に起こる世界っていうのはどうでしょう。ところで２３号のことですけど、「3．感動の～」とありますが、正しくは「感動（？？？）の～」です。？を忘れないように、？を！

ごめん、今度から気をつけるね。
次は、京都府の川口剛史君。
ずばり“スパイもの”ですね。『００７』のようなハデな戦闘や謎解きを十分堪能できるでしょう。舞台が人間界だから親しみやすいし、戦闘もごく自然な理由で行うことができます。武器だって多彩です。敵スパイと主人公が接触するとリアルタイムで銃を打ちあう。スパイ同志の団体戦というのも面白いでしょうね。イベントとしては、船での航海、ハイジャック、列車での戦闘ｅｔｃ。プレイヤーを助けてくれる謎の美女というのも楽しいですね(これなら別にスパイものじゃなくてもいいなあ)。

川口君は簡単なストーリーも書いてたけど、紙面の都合で残念ながらカット。お次は、山口県の横山直己君。
(世界設定とは関係ないけど)僕は、いっそ経験値のいらないメカものにすれば良いと思う。たとえば敵を倒せば、敵がほんの一部のパーツを出す。そのパーツを集めて強い武器にしてもらい(その時はお金が必要)、それを装備する。そうすれば経験値の心配はなくなると思う。さて本題の世界設定は、ロボットの世界にふさわしく遠い未来がいい。たとえば、ワープは宇宙戦艦ヤマトみたいにする(レベルアップしたら使えるみたいに)とか。

横山君のシナリオも同じ理由でカット。次は、長～いペンネームで文字数喰いまくりの、千葉県それにつけてもオヤツはカ～ルサクサクあっ！歯につまった君だ。
世界設定の書き方がわからないので、システムを書きます。何回か戦った敵は「なれ」るから楽に勝て、武器も何回も使えば攻撃力が上がる。第１、経験値を「なれ」に！人が同じことしか言わない。そんなわけねーべよ！店では値切ったり、万引きできればいいな。ということで、第２に「人は人」！シナリオも、ただの娯楽ではいけない。訴えこそがデリシャス！第３、「訴え」ｉｓ　Ｇｏｏｄ！　といったところでしょう。

岩手県の羽柴健君。
１．ＢＣ1600 地球。魔術文明と科学文明が対立していたが、魔術文明が勝利を手にするために、冥府の扉を開いてしまった。そのため、魔術・科学文明ともの危機が訪れる。両文明の血を持つためいじめられてきた主人公は、この危機を救い出せるか！
２．ＡＤ2001。銀河帝国に攻撃され、主人公は星に脱出する。反乱軍に拷問を受けるが、リーダーの娘に逃してもらう。その後、帝国軍の支配下にあった星を助けるが、地球は自分の力（原爆）で破滅してしまう。怒りに燃えた主人公は最後に帝国軍の帝王と戦い、宇宙は粉々になる。

文京区の天目将軍彭？君。
時間や天気、季節によって出てくるモンスターが違うと楽しいと思う。雨だとカエルのモンスター、夕方から夜にかけては夜行性のモンスター、春はチョウチョが出る。ハエやゴキブリは春から秋、うさぎは冬から春が白色で、夏から秋は茶色というように、同じモンスターでも季節によって色や強さなどが違う。モンスターにも大人と子どもがいて、強さを得られる経験値が違う。こうすれば戦闘が楽しくなるでしょう。季節や時間、天気によって物価が変動し、物の値段が変わるようにすれば、相場をにらんで売り買いを行うという経営戦略的要素も欲しい。

天目将軍彭？君にお願いだ。存在しない漢字（彭の次の字）を使わないでほしい。文字が出せないぞ。
札幌市の小山内崇君。1.荒れ血世界、2.明るい戦争もので、「おぼえてろー！」と言って逃げるような敵の親玉、3.誰もいない無気質な世界。主人公は記憶喪失の人間でない何か。
福岡市の西森文彦君（名前間違えてゴメンね）。ギーガー、アレスタ１＆２のような近未来、ブレードランナーなんかどうでしょう？
岡山市の重藤俊司君。近未来や妖怪もの。
宮城県の八木忠芳君。英雄物語でないもの。その世界に立っているだけで楽しくなってくる世界。
東京都の破戒田森平君。現代ものでサラリーマンが主人公とか、戦国時代。超高層迷宮もいいな。

というわけで、紹介は終わり。それにしても、「世界設定」について書いてくれたものが討論会より少なかったような気がしたなあ。う～ん、「世界設定」という言い方がまずかったのか、締切りが早かったからかな？
あと、いろいろな事情で７月31日までに着いたのに紹介されてない人が数名いますが、次号には必ず載せるから心配しないで。それにしても、このコーナーに来る手紙やハガキの数は、本当に凄い。盛り上がってくれるからとっても嬉しいんだけど、反面それだけ今のＲＰＧに不満を持っている人が多いってことだと言えるのかも。だからこそ、みんなの力を合わせて良いゲームを企画していこう！

送られてくる内容が「世界設定」よりも意見の方が圧倒的に多いので、「ＲＰＧのココが好き・嫌い」は続けます。「世界設定」については、課題を出して少しずつ決めていく形にしようと思います。ということで、次号までの課題。
みんなが考えている　1.時代、2.世界（舞台）、3.主人公の種族、4.主人公の職業、5.主人公の最終目的、を簡単に書いて送ってきてください（例、1.徳川吉宗が将軍の頃、2.江戸、3.妖怪、4．特になし、5．人間になること）。

＜意見を送ってくれた人たち＞
文京区・天目将軍彭？
福岡県・一色純平
宮城県・教えないよん
東京都・風の又三郎
熊本県・けんたろお
広島市・小泉雄介
札幌市・小山内崇
京都府・ＺＡＫＩ
名古屋市・Ｓｈｉｏ（イラスト）
岡山市・重藤俊司
千葉県・Ｊａｍ
札幌市・Ｊｕｌｉｕｓ上口
広島市・ストレンぢ宮脇
札幌市・高谷和広
三重県・Ｄａｓｈ！
福岡市・野上勇
東京都・破戒田森平
岩手県・羽柴健
愛知県・藤本康洋
東京都・増田貴浩
岡山県・まなくん
千葉県・マンボウ２０００
宮城県・八木忠芳
山口県・横山直己
埼玉県・吉田正樹
沖縄県・レイズブリンガー
広島県・渡辺健一
（あいうえお順）

以上の人達を「俺に言わせろ！ＲＰＧ編」の企画スタッフに任命します。企画スタッフは毎回意見を送ってきてください。

＜意見をくれた企画スタッフ＞
京都府・小田中秀俊
千葉県・勝又健次
京都府・川口剛史
千葉県・それにつけてもオヤツはカ～ルサクサク あっ！歯につまった
福岡市・西森文彦
（あいうえお順）

企画スタッフも、どんどん送ってきてください。待ってます。

今回の募集内容

いつも通り、賛成・反対意見を送ってきてください。他にも、ＲＰＧに関することなら、自分なりの考えやイラストなど、何でも結構です。「世界設定」なら課題を記入してください。ストーリーは書いてもいいですが、ページ数が少ないので載せることができません。とにかく、このコーナーに送ってきてくれれば、みんな企画スタッフに任命します。あまり難しく考えないで、気楽に送ってきてください。ところで企画スタッフの特典ですが、みんなで考えた企画がパッケージソフトとして製作されれば、企画スタッフ全員の名前（またはペンネーム）をエンディングのスタッフ紹介などで表示します。あと、忘れちゃいけないのが注意事項。意見を書く時は、次のことを必ず守ってください。

1．名指しでの批判（ゲーム名や人物名を出すこと）は禁止です。
　「私はこう思っている」的な書き方にすること。
2．字は汚くてもいいから、文章はわかりやすく、ていねいに書くこと。
3．住所と本名（ペンネームがあればペンネームも）を忘れないこと。

締切りは特にありませんが、９月30日（当日必着）までに着けば、次号に載る可能性があります。
あて先、「ＲＰＧなら　まっかせっなさーい！」係まで。

次回は、

『ＲＰＧのココが好き・嫌い３／世界設定２』の予定です。

猫庭ネットワークニュース　第6回

大学の図書館でひまつぶしに読んでいると、その中に『草のかんむり』という物語があって読み出したら止まらなくなって昼飯も食べずに排泄もせず授業も受けず、本から顔をあげたときには日が暮れていた。カエルと女の子の恋愛を軸に、謎の石盤と、中国人になる暗号解読員の魔法使いがからむ物語。最近やっと文庫になって入手しやすくなったので読んでみてはどーか。

さて本題。

『魔導物語１－２－３』を遊んだ感想がたくさん来ました。感謝しています。

ユーザーのみなさまの感想が次回作製作のエネルギー源になるのでたくさん感想を送ってほしいと思います。辛辣な批判も大歓迎です。

では、そのうちいくつかを選んで紹介しましょう。

もぉぉぉ最っ一高一!!　１から３までさんざん笑いこけました。で、意外に苦労する所があったりして結構頭つかわされました。これだけ楽しんだのはＹｓⅡ以来かなぁ？

（ＰＮ・銀竜）

とにかくおもしろかった。主人公の女の子もクリスマス号よりもカワイクなったし、サタンはかっこいいし、と思ってカードを見ると、ぼくは“コサタン”にあったことがなかった。またはじめからやってさがそうか…。

このゲームはぜったい一人でよりも、何人か集まった時にしたほうがおもしろいと思う。一人でわらってたら、ぶきみだ。カードもあそべるし。

（中島直人）

モンスターのセリフが多くなって良かった。キャラがみんなかわいい。最近のゲームの中ではこれが一番！

（河野紀夫）

ＤＳ版よりも操作性が良くなってると思う。ファジー・パラメーターの完成度は高くなっている。

（丸山　勲）

魔導はやはりおもしろい。学校サボッて買いに行ったカイがある。さて魔導師ラルバも当日買うぞ。私は主人公をメイとよんでいる。

（青木正和）

ここまでしゃべりまくるとは思わなかった。オートマップ機能は大変便利！

ここまでやるなら取扱説明書までしゃべらせなければ。

（金田光市）

アイデアが良かった。主人公が片思いの人に似ていた（うそ）。

（茶木拓郎）

ふんいきがよく、やっていると、なんとなく明るくなれる。

（岩間純二）

なかに入っていたスポンジがいいにおい…（コラコラ）。

（上坪耕一）

音楽が良かった。ヘンなイベントがけっこーあって良かった。面白かった。

（小山内崇）

内容がよーちえんからはじまってぼくの頭にちょーどよかった。

（小田中秀俊）

このソフトのおかげでＭＳＸ２ユーザーが身近に１人ふえた。

（越田剛史）

ほめ言葉だらけですが　そういうものを選別したわけではありません。いまのところけなしたものがない。

アンケートハガキでは、カーバンクルの人気がだんとつ。買った理由が、カーバンクルと恋に落ちた（出口裕子）というものが意外に多かったりしました。

“『魔導物語４』を買うか？”に対する回答も９８％が“買う”でした。

同アンケートで“『魔導師ラルバ』を買うか？”の回答は“買うぞ”が一番多くて、迷ってる人と買わない人が残り半々ぐらい。買わない人の理由にディスクステーション版をやってわからなかったからというのがあったけど今回のデラックス版はスピード速いし大丈夫だってば。

今後コンパイルクラブでもヒントを載せていくし、電話で質問してくれれば懇切丁寧に答えるのでぜひ買って下さい。

本当に面白いから。普通、ゲームが完成するころにはテストプレイで何十回もやっていてあきあきしてるんだけど、“魔導師ラルバ総集編”はいまだに楽しめるもんな。もぉ何十回もやってるのにあきずにニヤニヤ笑いながら遊んでるんだよ、これが。

『魔導師ラルバⅠ』ヒント

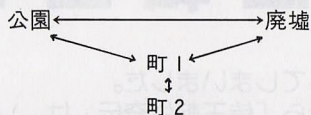
シーン	
登場人物	入手できるアイテム
ヒント	

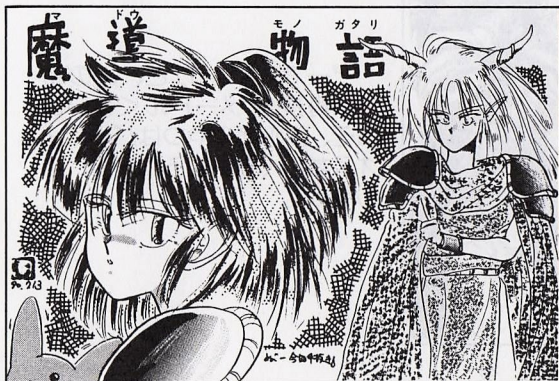
公園	
鎖で縛られた女の子	
話を聞いてあげましょう。	

廃墟	
アヒル	光の剣
さわったりすると怒って攻撃してくるので闘うべし。×××× プラス ××××で倒す。	

町 1	
うらないばばぁ	黄金のキー
とっても敏感な占いネズミばあさん。くすぐられるのに弱い。	

町 2	
太った鳥	はね
ふわふわの羽を持つ鳥。羽を取ると怒るよ。	

魔導師ラルバとの対戦では、光の剣を使いまくるべし。

（明石和之）
君の愛読書は"週間チャンピオン"だと私は推理したがどーか？

（ムーミン一家）
イラストにレゲエのリズムが芽生えている。すごく良いぞ。わん・つー・息して・すりー・ためて・ピョーン、このリズムを出せるのは、世界中で君かボブ・マーリィしかいないな。

（くまみ陣）
タイトルを"サタンBOYと夏したい"に変えて、マンガ書いて、なかよしマンガスクールに応募するという作戦でいくなり。

侍王転生奇伝

またまた休載のお知らせ

落としてしまいました。

今回から「侍王転生奇伝」は、ゾッド先生のしもべ軍団、「侍キングス」（笑。今、思いついたネーミング）に描かせる予定だったのですが、こちらの不手際で、絵コンテを送ることができませんでした。期待していた皆さん、どーもすみませんでした。

と、ゆー事で、今回はいい機会なので、ゾッド先生のしもべ募集に送られてきたイラストのうち、描いてもらう事に決定した人のはがきをみんなに見せてあげましょう。あー、これでなんとかお茶をにごす事ができるぞ。

京都府　田島　塁

京都府　小田中　秀俊

京都府　宮崎　智記

改心前

改心後

福岡県　上田　基樹

どーでもいいけど、この侍王、身長20メートルくらいあるぞ、改心前のやつはバルディオスだし（誰も知らねーよ、こんなの）。

新潟県　坂井　祐介

群馬県　田部井　伸弥

広島県　美土路　真一

福島県　白田　公伸

君にはとりあえず、「宇宙船」のジパングのイラスト見たぞ、とだけ言っておこう。

このほか、秋田県の榊　雷介さん、長崎県の小倉　珠美さんも採用されてますので、他の皆さんも、原稿依頼が届いたらよろしくお願いします。

さて、作画スタッフはまだまだ募集しています。「侍王転生奇伝」連載中は常時募集していますので、住んでいる場所等は気にせず、どんどん応募してきて下さい。絵を描いて金儲けをしたいやつを待ってるぞ。いっちょこーい！

宛先は

〒７３２　広島市南区大須賀町１７－５　シャンボール広交２１０
株式会社コンパイル
「ゾッド先生のしもべ・侍キングス軍団大募集」係まで。

ピンポンパンポーン！

ディスクステーションのご案なーい！

今回紹介するのは **10月号** だい！

★埼玉県／PN・やまんば
ううまいー！でも、書き込み細かすぎて、ラベルシールに使えないよ〜！

何の因果か、ついに始まってしまった。ディスクステーション（以後“ＤＳ”と略す）紹介コーナー！

担当するのは、ＤＳの取説で、誤字脱字のはなはだしい、広報担当の“木戸　福三郎”（本名）。

コンクラ掲載記念に、おいらもペンネームを考えたぞ（こいつは、クラブ員か？）。今度からおいらのことは、一週間も同じシャツ着て、会社にバス通いしている（服がないんだ）“キドぴゅー★”と呼んでくれ。

それじゃあ、ごたくが長くなる前に“ＤＳ”１０月号の紹介といってみようと言いたいとこだが…。

１０月号の内容は…………じつは、この原稿を書いてる時点では（７月20日）まだ全然決まってなーい！

「なめとんのか、わりゃ！？」という怒りの声が起こりそうだが、ここはもうゴメンナサイと言うしかありません。ほんとにゴメンナサイ。

では、みんなの知らないＤＳ製作内部事情紹介コーナー。（論点をスリ変える私）

基本的にＤＳの発売は毎月８日を設定しています。ただ、時々発送の関係や輸送の都合で発売が前後してしまう場合があります。

１０月号に関していえば、実際に商品が発売されるのは９月６日を予定しています。

全体の内容が、本決定するのが、その発売日の１か月前、つまり８月の６日前後となるわけです（随分早くから内容の決定していることもありますが）。

いつか、“ＤＳ”取説内でもふれたことがありますが、“ＤＳ”は、より新鮮な情報を掲載するためにタイムリミットぎりぎりまで、他社の参入を呼び掛け、待っています。ＭＳＸ－ＦＡＮやＭＳＸマガジンの掲載内容が、取説内に掲載できないのも、そういった理由

によるものです。（ＭＳＸ－ＦＡＮやＭＳＸマガジンの本誌自体も、より新しい情報や投稿作品を掲載するためにギリギリまで、入稿を待っています）

前記のような理由で、たまに取説に記載してないプログラムがディスクに掲載されている例も、よくあります。（エスケープとか、クイズとか）

それと、より多くの他社参入を呼び掛けるために、現在ＤＳでは、他社から掲載料等いっさい受け取っていません。さらに“ＤＳ”は、現在の売価を守るためにコスト低減や作業のスピード化、省力化に全力をつくしています。

“ＤＳ”に限らずコンパイルの製品の売価については、ユーザーの買いやすい価格、内容にみあった金額を意識して表示してきたつもりです。

なお、ＤＳでは、不本意ながらも、発生してしまう“バグ”についての対応も、積極的に、行っています。もし、今お手持ちのＤＳや、今後ご購入されるＤＳやコンパイルのオリジナルソフトに、「製作には万全をきしておりますが」“バグ”が発生しているようでしたら、お手数ですがコンパイル本社までご連絡下さい。症状や場合にしたがって、適切な対応をさせていただきます。（連絡先はこのコンクラの最終ページを御覧ください）

★千葉県／ＰＮ・ＺＵＫＡ９０

きみも、うまいー！もう少し書き込みをへらして、線を太めにしてくれたら、採用確実…かもしれない。ＤＩＳＣ ＳＴＡＴＩＯＮの文字はだぶっちゃうので、描かない方がいいぞー！

DS10月号内容

コンパイルからは、以下のものが掲載される予定です。

ブラスターバーンⅧ

いよいよ最終回間近。製作者ＰＡＣの仕事の進行状況しだいで、どうなるかは、不明。

BGV

隔月掲載のＢＧＶだけど、これも、どうなってるのか？

アートギャラリー

下手、上手にかかわらず、ジャンジャン投稿しよう。きみの個性が大事なんだ。

マンスリーフォーチュン

フムトアンデル田中の×××が、やっているらしい、占いコーナー。
その場で役立つおまじないコーナーもついて木戸愛子もびっくり！

オンライン小説『正義商会（仮）』

広報のキドぴゅー★がまたまた書きおろす、読み切り小説第５弾。８月号のアンケートハガキで、「小説がないじゃんかよー！」と怒ってくれた２名のみなさん。おいらは、嬉涙がチョチョぎれちゃったぜ、感謝、感謝！！

えいぎょフムトの言い訳　ごめんなさいコーナー

『魔導物語1-2-3　東京集会その１』以来、長々とお待たせしてる『ブツ』ですが、本職の営業が超忙しくて当初予定の半分しかぁ出来てなーい。と言う訳で、もう少し待って下さい。忘れてないからね。もちろん、『アレ』も忘れてないよー。

…ってんで、プレゼント『クイズでドン！』だ。その『ブツ』を、当てて下さい。正解者の中から抽選でその『ブツ』をあげよー。

――――コンパイル「えいぎょ田中の『ブツ』を探せ１」――――

締切りは、11月８日だぁい！ドカドカ送ってね。

どーも最近，コンパイル社内（の一部の人たち）の動きが慌ただしい．

どーやらまた**何か企んでいる**ようだ．気になったので，それとなく探りを入れてみると

コンパイルがPC-9801に手を出すらしい

手始めにDS98を出すそうだ．

という情報が手に入った．これを放っておく手はない！

と，いう訳で

ＥＷＳおたくのｗｉｚａｒｄが独断と偏見と誇大妄想（も多分ある）で送るＤＳ９８速報

先づ，これまでに分かっている**ＤＳ９８**についての情報から．

０．対応機種は，
ＰＣ－９８０１ＶＭ（16色ボード付き）以降．

１．**ＭＳ－ＤＯＳとファイルコンパチ**なので，
ＭＳ－ＤＯＳでファイルが読める．

２．メディアは５．２５’，３．５’**２ＨＤ**．

３．当然，**先取り**が入る．（何が入るかはお楽しみ）

４．**Ｂ．Ｇ．Ｖ．**がはいる．（内容はひみつ）

５．ＨＤの半分を埋めつくす程の容量の**Ａ．Ｖ．Ｇ．**がはいる．

６．その他，何だか沢山のテキスト・ファイルが入る（らしい）．

７．ネット／ＰＤＳについても何やら動いている（らしい）．

８．**マウス・オペレート**も可能！（に，するつもりらしい）．

９．ＦＭ音源にも対応（するはず）．
そういえば，開発している連中の９８が，何やら怪しげな言葉を喋っていた（音源を搭載していない機種でも喋っていたから，あれはＢＥＥＰ音なんだろう）のを聴いた事があるので，もしかしたら，ＤＳ９８も喋らせるつもりなのかもしれない．

10．超高速スクロール！・・は，しない（らしい．したら困る）．

と，以上が主なところ．

そして，容量の都合で入るかどうか分からないが，氷樹　むう先生が９８の練習で描いたグラフィックを密かに載せようという動きもある（ようだ）．

さらに，**ユーザー投稿**のアートギャラリーや，ユーザー投稿テキストファイル（初回はテーマなし，何でも好きな事を書いてくれ）なども**間に合ったらいきなり０号に載せる**ので，送って欲しい（**詳細は後で**）．

あと，**アイディア**だけは**沢山**出ているらしい．ばらしてもいい範囲で，いくつか紹介しよう．

- ・今，巷で流行りの「ウィルス」，「ワクチン」の○○○○○○○（どーも内容があぶないんで検閲）
- ・○○○（検閲）のＭＡＰや○○○○○○○（削除）のシナリオを載せよう！．
- ・ソフトハウスに許可をもらって○○（以下検閲）
- ・ＭＳ－ＤＯＳ講座．
- ・ＵＳＫＣＧＭを使った○（自主規制）なフォント．
- ・毎回スタッフを１人づつおもちゃにして○○○○○○○○○○○○○（以下削除）

・・・どうも，削除が多くなるのでやめよう（削除箇所については想像に任せる）．

これらのうち，０号にどれだけ入るのか？”可能な限りやってみる”ということなので，期待してほしい．

現在，白羽の矢が立った連中は**みんな必死**でやっている．あんまり必死なので，このままいくと

なにか凄い物

ができそうな気がする．

とにかく，**コンパイル初の９８０１用ソフト**なので**気合い**は充分**入っている**

あとは，首を長くして発売をまっていてくれ．

ＤＩＳＣ　ＳＴＡＴＩＯＮ　９８　０号
１０月中旬発売予定

ユーザー投稿の募集

共通事項

使用メディア及び，フォーマット形式
　３．５’，５．２５’の２ＨＤもしくは２ＤＤで，
　ＭＳ－ＤＯＳあるいはＮ８８－ＢＡＳＩＣフォーマット
　（できればＭＳ－ＤＯＳフォーマットのほうがいい）

０．グラフィックデータ

ファイルのデータ形式
　以下のツールで読み取り可能なファイル，又はＲ，Ｇ，Ｂ，Ｉ，のベタ（非圧縮）ファイル＋アナログパレット（データ形式などを書いて）ファイルであること．
　ツール：ａｒｔ　Ｖ／Ｚ’ｓ　ＳＴＡＦＦ　ＫｉＤ９８／ÈＳＱＵＩＳＥ

必要事項
　以下の項目をテキストファイルか紙に書いて同封の事．
　テキストファイルを使用の場合，その形式は次項と同様
　使用したツール名．
　ハードウェア環境．
　スキャナ使用時にはその機種名，＋スキャナドライバ名（分かれば）．
　コメントなどもあるといい．

１．テキストファイルなど

ファイルのデータ形式
　原則としてＭＳ－ＤＯＳのＴＹＰＥコマンドで表示可能なもの．
　つまり，特殊なコードを含まないテキストファイルである事．

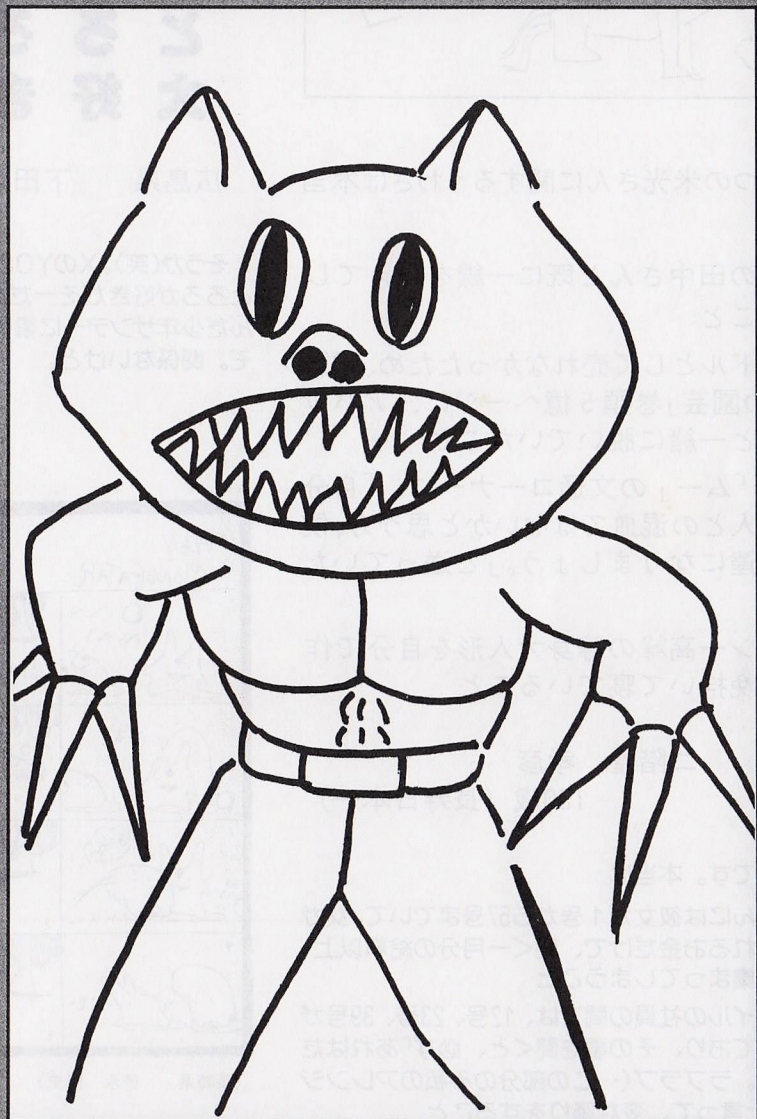
必要事項
　以下の項目を別のテキストファイル又は紙に書いて同封の事．
　ハードウェア環境．
　使用したエディタ（又はワープロ）などの名称．

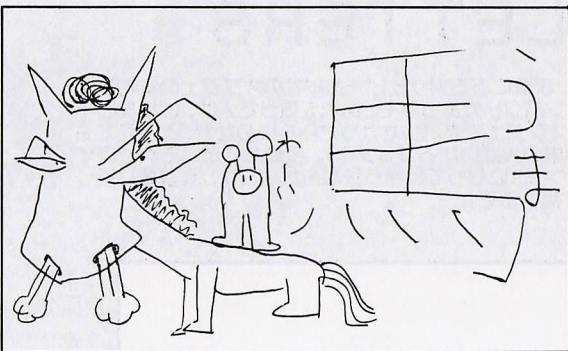
容量制限
　特になし．

内容
　基本的には９８に関係した物であるが，面白い物であれば何でも良い．
　とんでもなく馬鹿な内容の物でも良い．
　質問などでもよい（但し、質問事項を明確に）．

その他
　外字などを使用した場合には，その旨を明記の上，外字ファイルも同封しておく事．
　外字ファイルはＭＳ－ＤＯＳのＵＳＫＣＧＭ．ＥＸＥで読み取り可能な物の方がよい（こちらで読み取れない事があり得る）．それ以外の形式の場合データフォーマットが分かれば添付の事．

HOTなLETTERS

つい先日、東京に遊びに行って来た。浅草にあるアサヒビール本社のオブジェの本物をはじめて見たけど、あれはものすごいインパクトがあったぞ。あれを造った人は、ビルをビールのジョッキに見立て、ビールの泡をオブジェで表現したかったらしいのだが、ど一見ても金色のウ○コにしか見えんのだ（食事中の人がいたらゴメンネ）。夜になると、それがライトに照らされて、夜空に浮かぶ金色のウ○コになってしまう訳なんだな、これが。浅草に行ったら、ぜひ一度見てみることをおすすめするぞ。

（千葉県　　マンボウ 2000）

すごすぎるうううううっ！一体何のイラストなんでしょうか、これは。米光さんも、「最近マンボウ2000はパワーがあるなあ」と、大絶賛していました。

（秋田県　大塚　信也）

……。俺様にどーしろとゆーのだ。

次の４つの米光さんに関するうわさは本当ですか？

①営業の田中さんと既に一線を越えてしまったこと

②アイドルとして売れなかったため、雑誌「趣味の園芸」巻頭５億ページに、アパッチけんと一緒に脱いでいたこと

③雑誌「ムー」の文通コーナーに、「自分は異星人との混血ではないかと思う方、僕とお友達になりましょう。」と送っていたこと

④ケーシー高峰の等身大人形を自分で作り、毎晩抱いて寝ていること

北海道　二階堂　孝彦
130歳（長寿日本一）

全部うそです。本当は

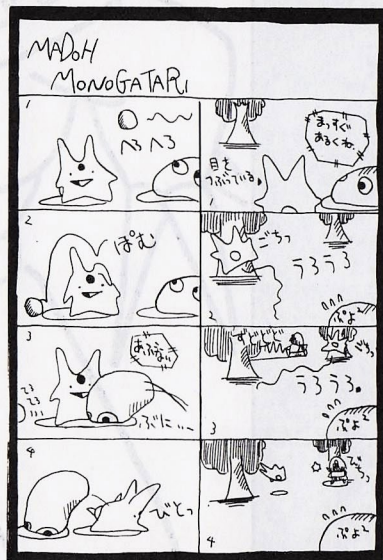
⑤米光さんには彼女が１号から57号までいて、女が貢いでくれるお金だけで、軽く一月分の給料以上の金額が集まってしまうこと

⑥コンパイルの社員の間では、12号、23号、39号が確認されており、その事を聞くと、必ず「あれはただの友達。ラブラブ（←この部分のみ私のアレンジです）」と言って、変な踊りをすること

さあ、みんなでこのうわさを広めよう（だって本当の事だもの。ねー米光さん）。

とろろ大好き

広島県　下田　喜則

そうか（笑）。XのYOSHIKIもとろろが好きだそーだ。きのう読んだ少年サンデーに書いてあったぞ。関係ないけど。

（長崎県　徳永　隆史）

いい味出してるぞ。もっと続きが読みたいぞ。

（広島県　　亜ず）

まわりに描いてあるキャラクターがすき
（特に一番上の左から二番目のやつ）。

最近マクドナルドへ友達と４人で行った僕はビッグマックとハンバーガー・スプライトＬをたのんだ。しかしスプライトではなくコカコーラが入っていた。それはそれでゆるした。が、ビジュアルＱ絵スチョンでポテトＳとコカコーラＳがあたったのだ。さすがにＬの後のＳはつらかった。なめとんのか。でも４人で６００円以上得をしたのだ(みんなポテトＳをあてたのだ)ざまあみろマクドナルド!!

話変って

カーバンクルの強さは予想以上だぜ、ミスター！

千葉県　　勝又　健次

おまえは隼一郎か！（←ほとんどの読者ちゃんには意味不明と思われる）当たったんならすぐに使わないで、次にマクドナルドに行ったときに使えばよかったのにねぇ。ああ、もったいない。

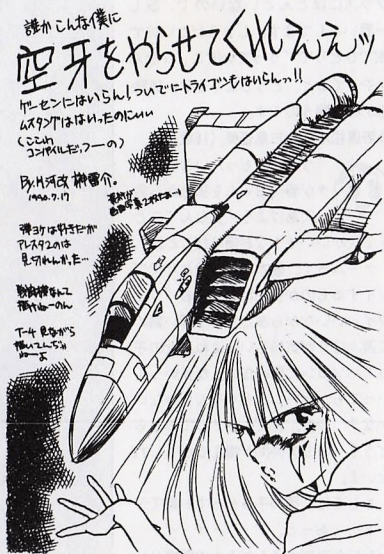
クジなんか、あまり当たったことがない編集者

こういう文章の書き終わり方をすると、僕の心は水野店長。

ぼくの友達のクラスの人が（がっこうちがうのに）なぜかぼくをしっているよ。あーこわいよチンプイ。コンクラのせいなのだそうです。よしよし。

長崎県　　小倉　珠美

相変わらずすばらしい文章の冴えをみせる珠美様。でも、米光さんとゾッド様を喜ばせる手紙だけじゃなくて、コンクラ用の手紙もほしいと思う今日このごろ。

（便せんありがとー：米光・談）

（秋田県　　榊　雷介）

広島では何か月も前にゲーセンから消えてしまったよ。

福岡県の上田基樹くんからのお便りです。

「今日は。22号では２年前のエリシンの絵を見せて頂いてどうもありがとうございました。なつかしくて涙が出てきて、とてもうれしかった…訳ねーぞ。なさけなくて涙が出たの間違いだ。（あれってば私の最初の投稿作品なのだよ）こうなったら　ひらきなおってやる。私の『リターン・オブ・イシター』を見つけられた奴ッ　貴様に俺のサインをくれてやるぞ！（だんだん地が出てきた）しかしこれでは新田しゅん氏だ。（以下略）」

上田君、コンクラの読者を挑発するようなマネは、あまりしない方がいいと思うぞ。俺様の予想だと、多分、次の号までには見付けてくるんじゃないかと思うのだが、どうか。君達の努力を期待する。

それじゃあ、いってみようかな。

チクリ屋和也　三島春美ちゃんスペシャル

今回は、「みなさん　おうえんしてください」のキャッチフレーズで有名な三島春美ちゃんのチクリネタがたくさん来たので、一挙大放出してしまおうって訳だ。皆さん、心して読むように。

●こんにちは。私は高一の女の子なわけですが、パソコンをもっている人はクラスにほとんどいないので、寂し一思いをしてます。しょうがないので、家でひとりで「うっでいぽこ」かなんかやってると、どうしようもない孤独感が私を襲うのです。

長野県松本市　三島春美（16歳）

「うわ〜、もったいない。ボクが春美ちゃんを孤独から救ってあげよう！」なんてことをZ氏がいいそうなお便りだこと。

ゲームって、基本的にはひとりでプレイするものが多いけど、でも「ワイワイ」いいながら友だちいっぱい集めて遊ぶほうが気持ちいいよね。女の子ってパソコンに興味ない人が多いっていっても、ゲームならするんじゃないかな？　今度、友だちさそってみたらどう？　ＭＳＸ仲間が増えるかもしれないよ。

もしくは、男の子さそってお家でデート……おっと、ア・ブ・ナ・イ！

（なにがアブナイんだろうの新婚Ｈ）

MSXマガジン 87 年12月号

●長野県の三島春美ちゃん（15歳）

MSXマガジン 87 年10月号

MSXマガジン？年？月号

●長野県・三島春美ちゃん（15歳）

●私、涙もろくて困っています。アドベンチャーゲームなどで、ジーンとしてTVの前で一人で泣いているんです。も～はずかしいなあ。どうしよう……。ジーザスはイイ!!
長野県　三島晴美(16歳)
それは「母をたずねて3千里」の最終回。「かあさん……」、「マルコ、おまえどうしてここに」、ジワジワジワ「かあさん、合いたかったよお（ヒシィ）」、ボロボロボロ、シドドドドド～、というように不覚にも目に汗をかいてしまった私だが、別に恥ずかしくないぞ。ヨダレが出てたらちょっと恥ずかしいがな。洩らしてたら恥ずかしいどころではないなまったくっ!
(くさい芝居に弱い編集者)

MSXマガジン 88年5月号

○サラサラ髪のフィーナ♡　やっぱ女のコの描くイラストは線がやさしいネ
(長野県　三島春美サン)

MSXマガジン?年?月号

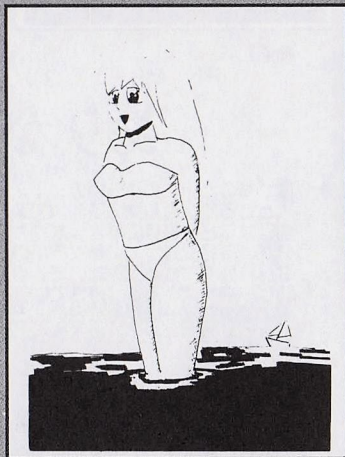
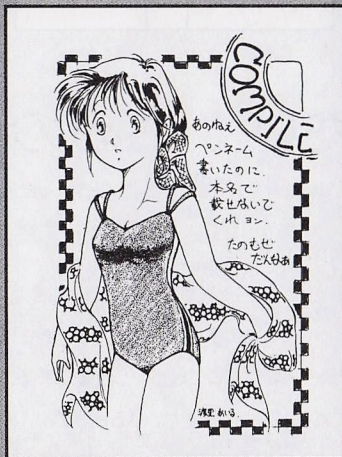
今回の協力者

北海道　藤木　伸一
岩手県　羽柴　健
長野県　北神　浩
愛知県　小野　公大
大阪府　神垣　嘉光

だぁーっ！おまえら一体どーなっちゃてんだー。前回のコンクラの編集が終わった後も「水着を着た女の子」のイラストがもー来る来る。最終的には40枚近く来たような気がするぞ。前回のお題の「体操服を着た女の子」も、コンクラが出てから7月末までの間のわずか20日弱のうちに21枚もはがきが来ちゃったよ。おまえ達は、公の場でそんなに女の子のイラストが描きたいのか。こんなコーナーの常連になって、一体何がうれしいんだ。このコーナーを作った本人が、あまりのなさけなさに涙がでそうだぞ。まるで、ポコチンロックとゆーものを提唱してしまったばかりに、他の人々からおもしろがられて教祖さまにまつりあげられ、引っ込みのつかなくなってしまったアンジーの水戸華之介の気分だよ、俺様は（←こんなの誰もわかんねー）。
よーし、わかった。いくらでも描いてきなさい。君達の気持ちは、俺様がしっかりと受け止めてやろうじゃないか。めざせ、一カ月に送られてくるはがきの枚数１００枚のコーナーを！

よっしゃーあ、いくぜっ！

いぢめて和也 のコーナーだあああっ!!

「水着を着たかわいい女の子」編（前回のつづき）

1　福井県　光枝　孝郎（2）

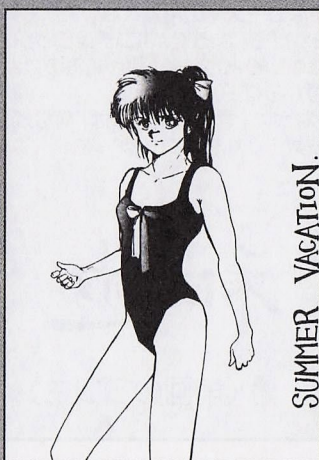
2　茨城県　PN　渡里　あいる（2）

3　兵庫県　PN　バトルザウルス(初)

4　兵庫県　　谷垣　信治（初）

5　福岡県
PN　チャオ！便所虫（初）

6　広島県
PN　もりやま　明（初）

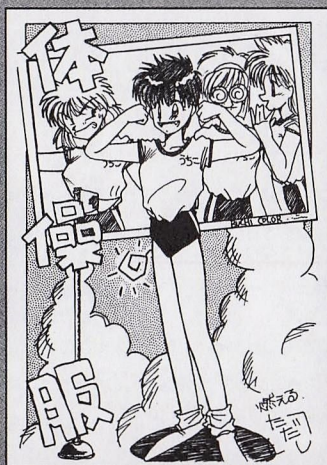
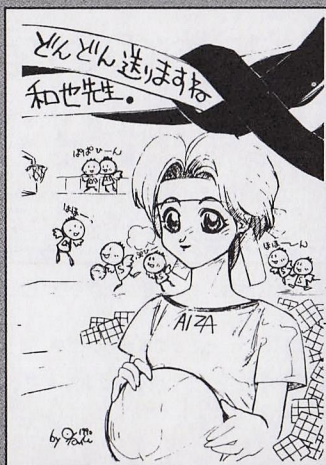
7　神奈川県
PN　MS−17（初）

8　福岡県　　上田　基樹（初）

ありがたい いぢめのお言葉

1　ばかものっ！このくらいのイラストで恥かしがってどうする。お母ちゃんの目の前で描いてみせるくらいの根性を出せい！ところで、この女の子、ウエストラインが崩れとるぞ。
2　前回は本名を書いてしまったか、そーか。悪かったな。このコーナー、内容が内容なだけに、ペンネームを使うものが多いが、本名で送ってくるぐらいの度胸を見せてみろ。
3　なんか砂でできた女みたいだ。身長は５０メートルくらいありそうだし。
4　ロリーな絵は、あまり好きではないのだが、本名で送ってきているところがえらいぞ。
5　人の絵のコピーはやめなさい。どうせなら、写真とかを参考にしなさい。あと、このペンネームはやめてほしいぞ。
6　こいつもロリーだ…と思ったら、ありゃりゃ、女の子の投稿だったよ。描き慣れてるみたいだし、同人誌とかやっている人とみた。
7　描き慣れてるし、うまいんだけど、背景が人物に対してどういう位置にあるのかがわかりにくい。空間パースに気をつけよう。
8　なぜ君までこんなコーナーに応募してくるんだ！上田君は、ある程度のレベルに達している人なので、ちょっと厳しいことを言わせてもらいますが、幼児体型と言うより、男の体型だぞ。とくに下半身が。女の人をえっちな目で観察すれば、男と女の体型の違いというものがよくわかると思うので努力せよ(←ちょっと問題発言っぽいなあ。女性の皆さん、悪意は全くありませんので、怒らないでくださいね)。

「体操服を着たかわいい女の子」編

1　東京都　　PN　Mr．バカの大ぼーけん(初)

2　東京都　　佐藤　正(初)

3　愛媛県　PN　燃えるただし(初)

4　神奈川県　PN　おたつ（2）

5　福井県　PN　クリム（3）

6　福岡県　PN　西森　文彦(初)

7　神奈川県　PN 大森　かつみ(?)

8　京都府　PN　ZAKI（初）

9　神奈川県
　　PN　メリー大ボケかましの助(2)

10　大阪府
　　PN　お洒落なM2ユーザー(初)

11　東京都　　PN　天罰天誅(初)

ありがたいいぢめのお言葉Part2

1　人体のデッサン力があってよろしい。もっと背景にも力をいれるよーに。
2　だから俺様はロリーな絵はあまり好きじゃないんだってば。でも、もう一枚のほうより、こっちの方がよかったにゃあ。
3　これだけ描けるんだから、今度はオリジナリティーというものを追求してみなさい。
4　よく言った。どんどん送ってこい。でも今度は住所と名前をちゃんと書くよーに。なんか前回のに比べて、目が怖くなってるぞ。
5　毎回進歩の跡が見られてよろしい。
6　封書の方も読ませていただきました。俺様が気になったのは、「露出度が高い女の子を描くのは楽だから」というところ。そーなの?俺様は裸に近い恰好をしている方がデッサン力が必要だし、よっぽどむずかしいと思うのだが。服を着せてたら、多少のデッサンの狂いはごまかせるもんだよ。服のしわも、観察力さえあれば、すぐに描けるよーになるって。このへんは練習するしかないけどね。
7　ペンネームをいろいろ変えてくるのはやめなさい。でも、絵を見ただけで、誰が送ってきたのかすぐわかっちゃったよ。
8　なぜ君までこんなコーナーに応募してくるんだその2!
9　とても14歳には見えねーぞ。せいぜい4歳がいいとこだな。よし、君は次回から「ロリー大ボケ…」と名のって応募してきなさい。(←超失礼)。
10　おーまーえーはぁー。でもけっこう好き。
11　できればこのコーナーへの投稿ははがきでやってほしい。とにかく量が多いので、違うサイズのものがあると、整理が大変なのだ。

今回もたくさんの投稿ありがとうございました。回を追うごとにテンションの高い作品が集まってきているので、みなさんのますますの精進を期待しつつ次回のお題です。
次回は、「露出度の高いサンタクロースな恰好のかわいい女の子」です(米光さんに考えてもらいました。もー誰か止めてくれー)。君達の勇気ある投稿を待ああああつ!

それでは最後にこの一枚。

(広島県　　小泉　雄介)

君の気持ちもわからんでもないが、やめるにやめられない俺様の気持ちもわかってほしいもんだ。あとね、俺様はこのコーナーって、結構建設的な意味を持たせてやってるんですけど。だからわざわざ課題を設定して作画力の向上をはかろうと努力しているわけだよ。女の子を描かせているのもそう。そのほうが、コンクラの読者には描きやすいだろうと思ったから。んで、最初はひと月に2～3枚来ればいいや程度の気持ちで始めたのに、始まってみるとこの大盛況。みんなこっちに力をいれてるもんだから、「HOTなLETTERS」用のはがきの少ないこと!皆さん、「HOTなLETTERS」のほうもよろしく、と佐藤轟天も言っておりました。

コンパイルクラブ25
予告

次号は11月8日発行

ああああ。もうソフトのネタがないようううう。というわけで、次号はお休み！…って訳にもいかないので、特別企画「米光一成・ゲーム企画の変遷」と題して、米光一成氏が企画した数々の名作を紹介すると共に、一本のソフトが完成するまでに、いかに企画がコロコロ変わっていくか、また、日の目を見なかったあのゲーム、このゲームについて氏に熱く語っていただこうというものだ。ゲームデザイナーをめざしている君は次号を待て！

通信販売のお知らせ

現在、下記の商品を通信販売しています。

ディスクステーション
4号　１９８０円(外税方式)
5号〜7号　１９４０円(外税方式)
１９９０年１月号(CDつき) ２９００円(外税方式)
２月号〜１１月号　１９４０円(外税方式)

ディスクステーション・スペシャル
春号　３９８０円(外税方式)
初夏号　４８００円(外税方式)
夏休み号　３８８０円(外税方式)
秋号　３８８０円(外税方式)
クリスマス号　３８８０円(外税方式)

ディスクステーション・デラックス
ルーンマスターII　３８８０円(外税方式)
魔導師ラルバ総集編　３８８０円(外税方式)

真・魔王ゴルベリアス　７８００円(外税方式)
アレスタII　６８００円(外税方式)
魔導物語１－２－３　８８００円(外税方式)

購入希望商品の総額に消費税の３%をプラスした金額に送料２１０円を加えて、現金書留か郵便小為替で、購入希望商品名と自分の住所、名前、電話番号をわかりやすい文字で記入して、
「通販で　チャーハン（ＢＹ中島）」係
まで送って下さい。到着後、一週間程度でお届け致します。

コンクラ用原稿大募集

コンパイルクラブでは、会員・非会員を問わず、読者の原稿を常時募集しています。内容はどんなものでもＯＫ。掲載されると内容に応じて原稿料が支払われます。
原稿の裏に、住所・氏名（ふりがなも忘れずに）・電話番号を記入して、
「原稿で　健康（ＢＹ中島）」係
まで、送って下さい。

コンパイルクラブ入会案内

コンパイルクラブに入会すると、以下のような豪華特典があります。
①会員証
②雑誌「コンパイルクラブ」
③コンクラ地下版
④豪華プレゼント（？）
⑤その他いろいろ
⑥おわり

入会方法

入会希望者は、定額小為替か１００円以下の切手で、入会金０円・年会費１０００円を、
「入会で　誘拐（ＢＹ中島）」係
までお送り下さい。到着後、折り返し会員証をお送りします。

コンパイルクラブ２４
１９９０年９月８日発行

企画・製作　コンパイル
発行人　仁井谷　正充
編集人　米俵　和也
スタッフ　壱
ｗｉｚａｒｄ
キドぴゅー★
佐藤　轟天
猫庭王　米光
氷樹　むう
まいけぉ

すべての宛て先は
〒７３２　広島市南区大須賀町１７－５　シャンボール広交２１０
株式会社コンパイル　『○○○○○』係まで

イラスト：神奈川県　おたつ

のーみそこねこねコンパイル

210 CHANBORD HIROKO 17-5 OUSUGACHO MINAMIKU
HIROSHIMA CITY 198 YEN KIKAKU SEISAKU COMPILE
PHONE (082) 263-6165